JALECO

取扱説明書

TWO ON TWO 燃えろ!! ジュニアバスケット™



ファミリーコンピュータ

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「燃えろ!!ジュニアバスケットTWO ON TWO」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。「燃えろ!!ジュニアバスケットTWO ON TWO」を楽しくプレイしていただく為にご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。

使用上の注意

- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

TWO ON TWO 燃えろ!! ジュニアバスケット™

もくじ

ストーリー

舞台は人口35万人の工業都市ウィルムズフォード（Wilmsford）。登場する８人の少年少女は皆、ダウンタウンにある「ウィルムズフォード・ハイスクール」に通う９年生と10年生だ。

この街にある公共バスケットボール場は、15年前に地元有志が民間駐車場を買い取って造ったもので、面積も小さく、あまり手入れもされていない、ハーフコートサイズのものが一面あるだけである。

それでも８人は、学校が終わるとあっという間にラフな格好に着替え、このコートで毎日ハーフコートゲームを楽しんでいる。

※ウィルムズフォードとは架空の都市です。



プレイモードを選ぼう！

この燃えろ!! ジュニアバスケット2ON2には、プレイモードが７つあるんだ。
タイトル画面が出たら、スタートボタンを押してくれ。

●プレイ人数は何人だい？



１プレーヤー ――― １人用

２プレーヤー ――― ２人用

ウォッチモード ―― コンピューター同志の対戦

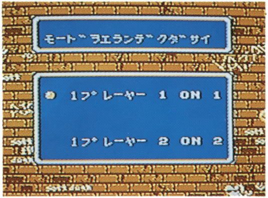
コンティニュー ―― Ｐ８参照

レバーで選んでＡボタンで決定だぜィ！

攻撃と防御

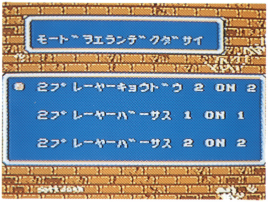
ボールを持って攻撃するチームをオフェンス、守るチームをディフェンスっていうんだ。……あ、知ってた？

1ON1?それとも2ON2?



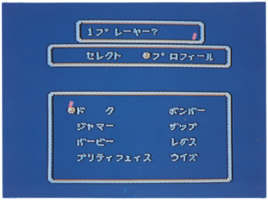
1ON1ってーのは、オフェンスとディフェンスの1対1でゲームをする、トレーニングモードなんだ。（つまり二人で練習するってコトだナ。）このモードで各選手の特徴をつかんでくれ。

2ON2ってのは、2対2のプレイ。そんでもって2プレーヤーモードの2ON2では、プレーヤー同志が対戦するバーサスと、二人が同じチームで協力し合うキョウドウプレイがあるんだ。（バーサスは1プレーヤーでも2プレーヤーでもできるんだけど、キョウドウプレイは、2プレーヤー2on2だけだからまちがえない様にね。）



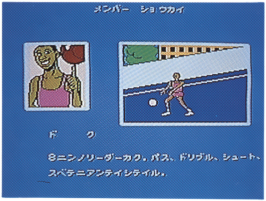
プレーヤーセレクト

プレーヤーモードが決まったら、自分が操作するキャラクターを選ぶんだ。このときカーソルをプロフィールに合わせてAボタンを押すと、各キャラクターのプロフィールが見られる様になってる。



▶ レバーを上下させれば８人全員のが見られるぜっ!

（Bボタンでキャンセル）



画面の上んところに出るコメントの順に好みのキャラクターを選んでくれ。
（コンピューターと対戦する時、コンピューター側の選手は自動的に決まる。）
オィ誰だっ!?ルックスで選んでんのは!

ルール設定と使用コート

●マッチポイントの決定

ハーフコートバスケットの勝敗は、どっちが先に何点とるかで決まる（マッチポイント制）。何点でキマリにするかは、10点、15点、20点、25点の４段階の中から選んでくれ。点数が多い程、難易度もアップだぜっ！

●試合形式（W-OUTとL-OUT）

試合形式は、W-OUT（ウィナーズアウト）とL-OUT（ルーザーズアウト）の２種類から選ぶんだ。

W-OUTってのは、シュートに成功したオフェンスチームが引き続きオフェンスとして試合を続けるルール。シュートがキマったら、そのままボールを持ってセンターラインから攻撃再開だ！

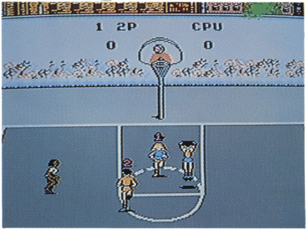




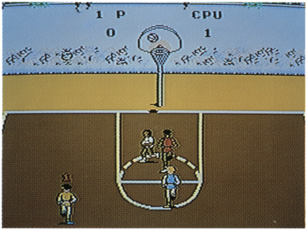
L-OUTは普通のバスケットみたいに、シュートがキマったら今度は、ディフェンスだったチームがオフェンスになる。センターラインから反撃開始だ！

●コート選び

アスファルトでできたウェスタンコートと、赤土でできたイースタンコートがある。キャラクターによって得意なヤツと不得意なヤツがあるから、注意して選んでくれ。



アスファルトのウエスタンコート



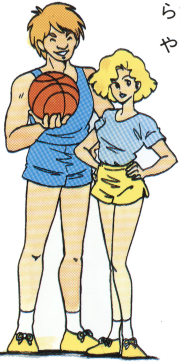
赤土のイースタンコート

コンティニュープレイ

●コンティニュープレイができるのは……

①プレーヤー 2ON2
②プレーヤーキョウドウ 2ON2
の2モードだけだ。

プレーヤーは、第一試合で選んだ**自分の選手2人以外の6人の選手、全ての組み合わせ**と対戦して全勝を目指すんだ。最初に設定したルールは変えられないから注意しようぜ。1試合勝つごとにパスワードが表示されるから大事にメモしとこう。一度ゲームをやめてまた始めようって時、コンティニューを選んでパスワードを入力すれば、続きの試合からできるってワケだ。



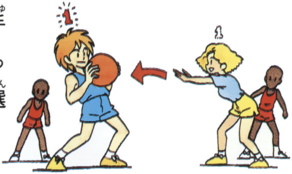
BESTコンビは誰と誰だ!?



プレイヤーの表示

全ての２on２モードでは、キミたちのコントロールするボールを持った選手の頭上には、1あるいは２のマークが表示される。

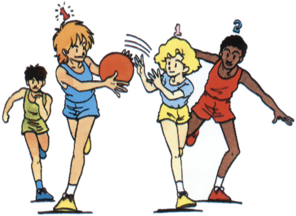
ボールをパスすると
コントロールもかわる



●1プレーヤー2ON2の場合

常にプレーヤーがコントロールしている選手の頭上に１マークが表示される決まりになってる。ボールをパスしてコントロールする選手がかわると、１マークも切りかわる。

コントロールする選手の
頭上にマークが表示



●2プレーヤーバーサス2ON2の場合

プレーヤー１のコントロールする選手は１マーク。プレーヤー２のコントロールする選手は２マークが、やっぱりコントロールする選手がかわるたびにマークも切りかわる。１は赤、２は青で表示されるぜ。

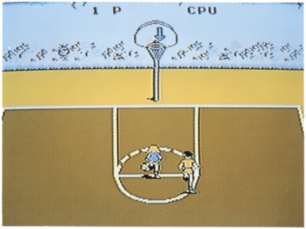
●2プレーヤーキョウドウ2ON2の場合

両プレーヤーがコントロールする選手は決まっているから、ボールを持つプレーヤーがかわってもコントロールはかわんないわけで、プレーヤー1の選手には1マーク、プレーヤー2の選手には2マークが常に表示される。



▶1ON1モードでは、1、2のマーク表示は全々ないからね。

先攻、後攻、得点表示



●先攻と後攻

試合を始める前に、両チームのフリースローで先攻と後攻を決める。
プレーヤー１ ──→プレーヤー２（あるいはコンピューター）といった具合に、両チーム１投ずつフリースローをやって、同じローテーション内に片方がミスするまで続け（両チームミスしたらやり直し）ミスしたチームがディフェンスになるんだ。バックボード周辺を移動する矢印がリングの真上にきたら、タイミングよくＢボタンを押そう。



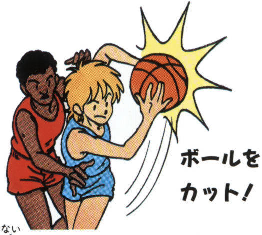
●得点・表示

どこからシュートしても得点は全て1点。
得点はバックボード左右のカベに、各チームごとに表示される。

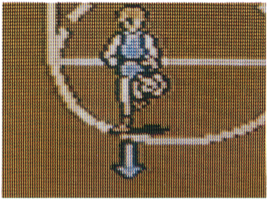
ファウルラインルール

これだけはおぼえておこう！ 大事なルールだぜ。

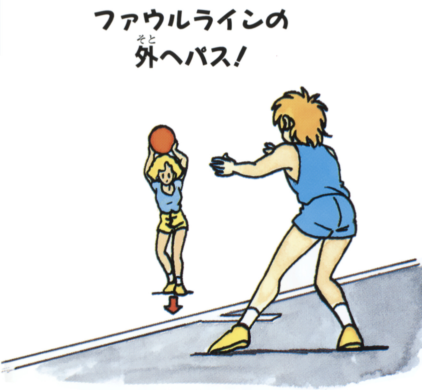
ハーフコートバスケットでは両チームが同じゴールを攻めるから、ルールがちと違うんだ。



ディフェンスチームはボールをカットしたら、必ず一度、ボールをファウルラインの外側まで持って出てから、攻撃しなくちゃならない。



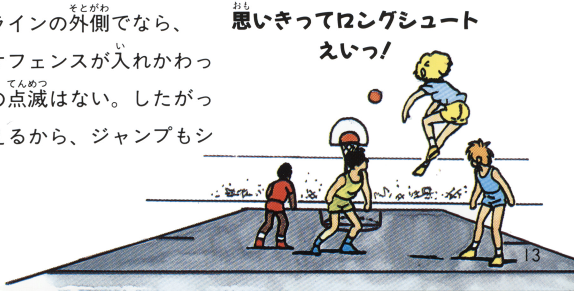
ファウルライン内でディフェンスとオフェンスが入れかわると（ディフェンスがボールをカットすると）ボールを持った選手の足元に、マーカー（矢印）が点滅する。これはファウルラインから出ないと消えないんだぜ。



ファウルラインは実線で表示されてないから注意しようぜ。

マーカーの点滅中、ボールを持ってるプレーヤーのＢボタンは、使えなくなる。つまり、ジャンプやシュートはできないってワケ。パスやドリブルで、ボールがファウルラインの外側に出ると、マーカーの点滅がなくなってＢボタンも使える様になる。

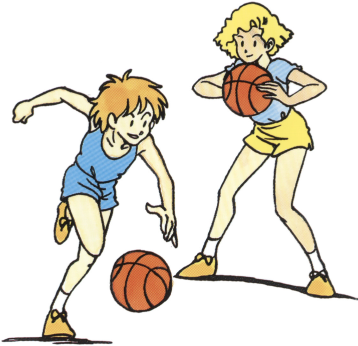
ただしファウルラインの外側でなら、ディフェンスとオフェンスが入れかわっても、マーカーの点滅はない。したがってＢボタンも使えるから、ジャンプもシュートもＯＫだ。



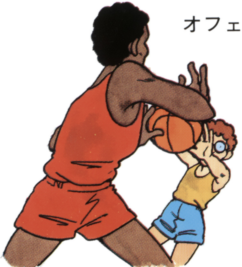
ゲーム開始！

●スタート

オフェンスチームの選手がボールをセンターラインの外側から、ドリブルもしくは味方へパス（パスは2ON2のみ）してゲームがスタートする。（選手はボールを持つと、自動的にドリブルを始める。）



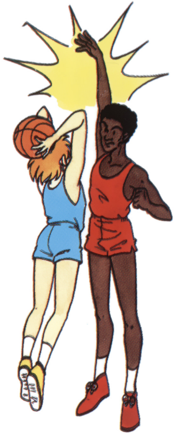
●パス（2ON2のみ）

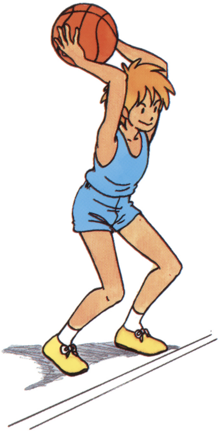


オフェンスプレーヤーはボールを持ってる時、Aボタンを押すと味方の選手にパスする事ができるんだ。Bボタンを押してすぐAボタンを押せば、ジャンプパスになるぜっ！

●ボールのカット

ディフェンスプレーヤーがAボタンを押すと両手を広げてオフェンスのドリブルやパスを防ごうとする。また、シュートしようとしてる選手がジャンプした時、ディフェンスプレーヤーもBボタンを押せば、ジャンプして相手のシュートを叩き落としちまう！（ゴールに近いとズーム画面になるんだ。）





●スローイン

スローインてのは、サイドラインの外側からドリブルもしくは味方へのパス（2ON2のみ）で攻撃開始する事。次ページの様なケースで実行されるんだ。

バイオレーションとファウル

■バイオレーション（違反）

○アウト・オブ・バウンズ—選手の持っているボールが、サイド、エンド、センターのラインを越えちまう事。

○トラベリング—ボールを持った選手がジャンプして、パスもシュートもしないでそのまま着地しちゃう事。

■ファウル（反則）

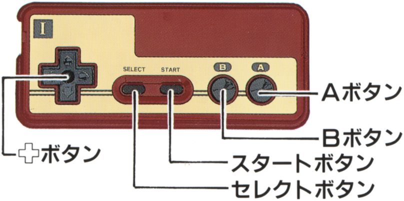
○プッシング—ディフェンス選手がボールを持った選手を不当にブッとばしちまう事。

○チャージング—ボールを持った選手が、自分の進路上にいるディフェンス選手を不当にブッとばしちまう事。

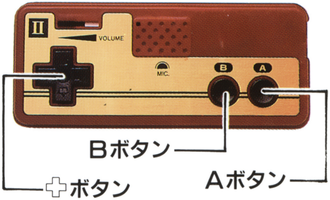
上の４つの違反、反則があった場合、画面がウィンドウ画面になって、試合が中断。相手チームにスローインが与えられる。

コントローラー説明

コントローラーI



コントローラーII



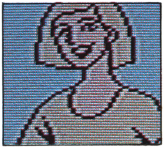
	セレクト画面	オフェンスプレーヤー	ディフェンスプレーヤー
スタートボタン	タイトル画面からセレクトのスタート	ポーズ（プレイ中は効かない場合有り）	ポーズ（プレイ中は効かない場合有り）
セレクトボタン	使いません	使いません	使いません
Ⓐボタン	モードやプレーヤーの選択決定	パス、スローインをします	ディフェンスポーズをとります。
Ⓑボタン	キャンセルする時に使います。	1回押すとジャンプ 2回押すとシュート	ジャンプ(シューターがジャンプした時のみ)
✚ボタン	文字、カーソルを移動させます。	プレーヤーを8方向に移動させます。	プレーヤーを8方向に移動させます。

キャラクター紹介



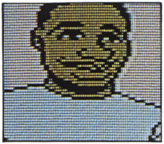
ドク
(DOC)

なんでもこなすオールラウンドなプレーヤー。すべてに安定した力をもっているが、イースタンコートは苦手としているようだ。



バービー
(BARBIE)

かわいい顔をしているけど、ドクに負けないくらいのテクニックがある。
チョットスタミナに欠けるところがあるかも。



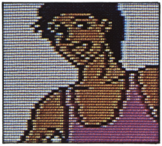
ジャマー
(JAMMER)

ディフェンスが得意（とくい）。体（からだ）の横幅（よこはば）が広（ひろ）く、彼（かれ）がゴール下（した）にいるとシューターは嫌（いや）がる。スピードはあまりない。



プリティフェイス
(PRETTY FACE)

８人（にん）の中（なか）で一番高（いちばんたか）く、ダンクショットも楽々（らくらく）決（き）めてしまう。
かなり荒（あら）っぽいプレイをするので女（おんな）の子（こ）から嫌（きら）われている？



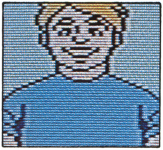
ボンバー
(BOMBER)

すばしっこく、ディフェンスをかいくぐってロングシュートを次々（つぎつぎ）に決（き）める。
アスファルトのコートは嫌（きら）いだ、と言（い）っている？



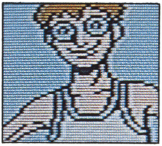
レグス
(LEGS)

足の早さはピカイチ。サイドからの華麗なランニングシュートを得意としている。パスの正確さがもう少し欲しいところだ。



ザップ
(ZAP)

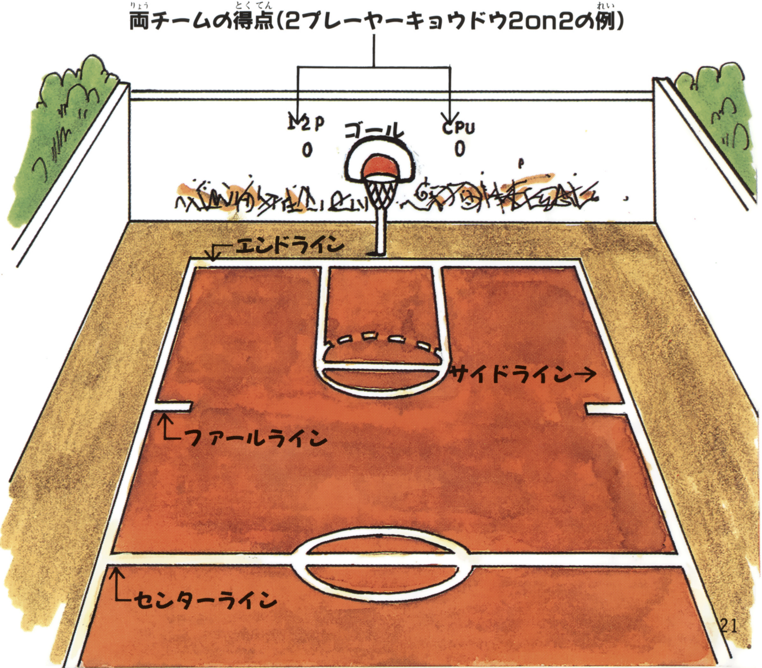
攻撃させたらたのもしいが、ディフェンスは苦手。ウエスタン、イースタンコートどちらも苦にならない。



ウイズ
(WIZ)

彼がシュートしたのを見た者がいないというくらいシュートが苦手。でも、パスをやらせたら絶品で、「パスの魔術師」と呼ばれている。

コートの図解



両チームの得点(2プレーヤーキョウドウ2on2の例)
1・2P
0
CPU
0
ゴール
エンドライン
サイドライン
ファールライン
センターライン

株式会社 ジャレコ
●本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表) ●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081
故障等のお問い合わせは本社まで。 最新テレホン情報ー東京(03)708-4871・大阪(06)203-0270